



D-TEACH: Digital Teaching Tools

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078

Guía de Aprendizaje Experiencial ChatGPT - Prompts



**Co-funded by
the European Union**

Escritura Creativa

1. *"Generar un inicio de historia para una sesión de escritura creativa sobre el tema "Aventura"."*
2. *Proporcionar una lista de pistas de escritura para que los alumnos practiquen la escritura descriptiva."*
3. *"Elabore un diálogo entre un personaje de la antigua Roma y un europeo moderno en el que discutan el impacto de la tecnología en la sociedad."*
4. *"Escriba una narración ambientada en una ciudad europea famosa durante un acontecimiento histórico significativo, como la caída del Muro de Berlín."*

Ciencias

1. *"Explicar el ciclo del agua a una clase de tercer grado".*
2. *"Crear un cuestionario de 5 preguntas sobre el tema de la biología celular para estudiantes de secundaria".*
3. *"Explicar la importancia de la biodiversidad y el papel que desempeña en el mantenimiento de ecosistemas sanos".*
4. *"Diseñar una actividad que enseñe a los alumnos prácticas sostenibles que puedan aplicarse en entornos urbanos y rurales."*

Historia

1. *"Generar preguntas de debate para una lección sobre la Segunda Guerra Mundial".*
2. *"Describir los factores económicos que condujeron a la Revolución Americana."*
3. *"Elabore un tema de debate que anime a los alumnos a comparar y contrastar el impacto de las revoluciones históricas en la sociedad moderna."*
4. *"Crear un juego de rol en el que los alumnos deban negociar un tratado de paz tras un conflicto histórico importante."*

Idiomas

1. *"Proporcionar ejemplos de conjugaciones verbales comunes en francés para principiantes".*
2. *"Enumere frases de conversación en español que se puedan utilizar en un restaurante."*
3. *"Generar una serie de diálogos que demuestren la etiqueta de una conversación educada en varios idiomas."*
4. *"Crear un ejercicio que ayude a los estudiantes a comprender el uso de los pronombres de género neutro en los idiomas que los presentan."*

Arte y Música

1. *"Sugerir actividades para una clase sobre la historia de la música jazz".*
2. *"Describa las principales características del arte renacentista."*
3. *"Proponga un proyecto interdisciplinar que combine las artes visuales y la música para expresar el concepto de "identidad"."*
4. *"Discutir cómo los artistas contemporáneos utilizan su medio para comentar temas sociales."*

Educación física y Salud

1. *"Desarrollar una rutina de calentamiento que se pueda utilizar antes de un partido de baloncesto de secundaria".*
2. *"Explicar la importancia de la nutrición para mantener un estilo de vida saludable."*
3. *"Diseñar un módulo que integre la educación física con estrategias de bienestar mental".*
4. *"Discutir los beneficios de los deportes de equipo en la construcción de habilidades de comunicación y comprensión cultural entre los estudiantes."*

Tecnología y Programación

1. *"Explicar los fundamentos de la codificación utilizando analogías sencillas para estudiantes de secundaria".*
2. *"Proporcionar una guía paso a paso para crear un sitio web sencillo utilizando HTML y CSS".*
3. *"Explicar la ciberseguridad y por qué los estudiantes necesitan entender esto en la era de la información digital".*
4. *"Proponer un proyecto de codificación que resuelva un problema cotidiano a través de la tecnología."*

Ciencias Empresariales y Económicas

1. *" Crear una actividad basada en un escenario para enseñar a los estudiantes sobre la oferta y la demanda."*
2. *"Explica el concepto de "globalización" y sus efectos en las economías locales."*
3. *"Desarrollar una actividad en el aula que simule la puesta en marcha de una pequeña empresa, centrándose en los principios económicos y el espíritu empresarial."*
4. *"Introducir conceptos económicos básicos a través de un juego que implique la gestión de recursos y la toma de decisiones."*

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



D-TEACH: Digital Teaching Tools

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078



**Co-funded by
the European Union**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.